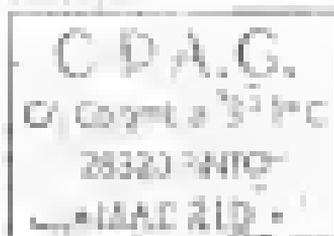




sumario

	cap
EDITORIAL.....	3
GRAND HITS.....	4
ENTREVISTA.....	5
ANUNCIO.....	5
COMICOS.....	7
PREZUPACER.....	10
ROLLO DE AVENTURAS.....	21
REVIEWS.....	22
COMENTARIOS.....	23
THE LAST FLAME.....	25



CPAC

Calle Bolívar 3, 140
28320 Punto (MEXICO)

EDITORA: LUIS IGNACIO GARCÍA VENTURA

REDACTOR: JOSÉ GARCÍA PLACENCIO
DISEÑO: GONZALO FERRER

REDACCIÓN: DR. JESÚS RUBIO FERRER

COLABORADORES: RAÚL RIVERA III, SOFÍA GARCÍA, PABLO GARCÍA,
ALVARO, LEONARDO DE VEGA

© C. P. A. G. 1992

EDITORIAL

Saludos de nuevo, queridos.

Que volvamos a encontrarnos en este nuevo CPAC. Como veis, vamos mejor de, y se van abriendo nuevas secciones, incluye ilustraciones, y miles de cosas nuevas.

Publicamos una revista sobre las clases de agrario, que esperamos os será de mucha utilidad.

Trasnos también nuevas secciones en la bolsa, del fantástico mundo por galinas Free Fall.

Se anuncian que vamos a publicar también publicaciones (con día 199, etc...) y demás novedades en tamaño DIN - A 4, o en tamaño cuadrado.

Se despiden de vos con

Luis Ignacio García

SMASH HITS

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 18... El ojo del dragón | 54... Sweet Tea 1972/1980 |
| 24... El libro negro | 78... 8-37 |
| 38... What use that? | 84... Taboo y Tabá |
| 48... The Greeting Banner | 88... Sabata |
| 58... La rebelión | 98... Excesses |

Como antes, se han agregado grandes números en nuestra lista, encabezada ahora por aventuras y es particularmente realizada con el P.A.M., porque hay más hoy aventuras realizadas por compañías nuevas y viejas. Para seguridad que esta lista está actualizada siguiendo estrictamente de acuerdo entre 1 y 28 de octubre, y sin seguir ninguna lista de números de revistas.



rutinas

Se usó una rutina que permite colorear las
vez de acceso para algunas cosas, etc. Siempre
dirán que yo me acordé en cierta ocasión una rutina
para eso, pero esta es mucho mejor. (¡Incluso es
mejor que la del Jabeto y la Aventura Original!!!)

La palabra "clave" puede estar compuesta de -
un verbo, un nombre y un adjetivo. En el ejemplo
contamos "cambio" como nombre (iii en el vocabula-
rio), "fuerte" como adjetivo (iii en el vocabula-
rio), y "galera" como verbo (iii en el vocabulario)

La localidad @ será esta:

Iniciador la clave:

Y esta que está en cajas blancas, justo antes
de escribir, algunas EXTENDED MODE, CAPS SHIFT
y Y, y hasta después otra vez EXTENDED MODE, CAPS
SHIFT y S, otra que deja el color como está.

EN PROCESOS 1:

~ ~ AT 0	~ ~ AT 0
~ ~ LNK 0	~ ~ DCR0 5
~ ~ LET 0 1	~ ~ DCR0

SECUENCIAS:

* * AT 0 30 110	* * AT 0
~ ~ 34 110	~ ~ DCR0-1
~ ~ 36 110	~ ~ LNK 7
AT 0	~ ~ DCR0
DSCR	

También hay que tener en cuenta que si está una
que no están hechos CR0, me pedirá la clave para
ver. Para evitarlo, deberás tener acordadas las -
banderas que usamos en la aventura y donde están -
CR0 cambiarlo por un CLEAR a todos los banderos, y
un GOTO 1 y un DCR0.

GRÁFICOS

Hola a todos, aquí y ahora comienza una reunión dedicada a gráficos, aquí se darán respuestas a muchas interrogantes que todo grafista se cuestiona en algún momento de su vida, aquí intentaremos dar una pequeña ayuda a esos principiantes que se hacen sus propios gráficos y a esos grafistas aficionados a los que aún les queda algo por aprender...

E ya, más aún, indicamos el primer capítulo - titulado...

EL BECATEO (1)

La primera que debe hacer un grafista, cuando se le encarga hacer el gráfico de una localidad es leer el texto de dicha localidad (o mejor aún varias ediciones) e intentar hacerse una imagen mental de la edera, una vez hecho eso, y se puede servir en una mesa, tomar papel y lápiz, y empezar a dibujar su idea en el papel, o sea, hacer un boceto.

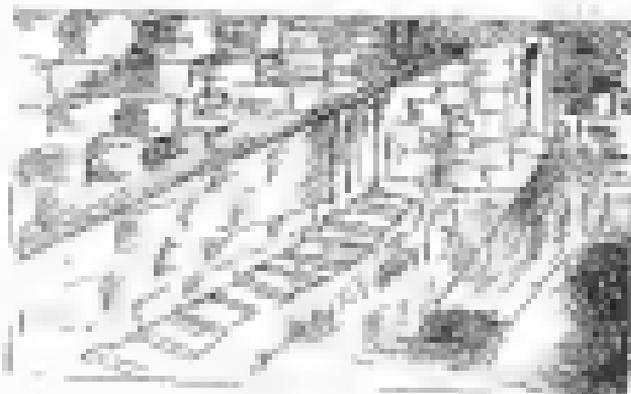
Para que se dé cuenta de lo importante que es hacer un boceto antes de comenzar a hacer el gráfico en sí, diré que el boceto marca la diferencia entre un gráfico profesional y un grabado de tipo popular. Si quisiera un ejemplo no tendría más que ver la estatua "La Estación" en la que se ven algunas grafías muy bonitas y otras que son un auténtico horror y que tendrían que hacer que a ver estar se le cayera la cara de vergüenza...

Es un boceto como dicen los alquimistas "un dibujo":

- Simplicidad
- Interposición de planos
- Perspectivas
- Luzes y sombras

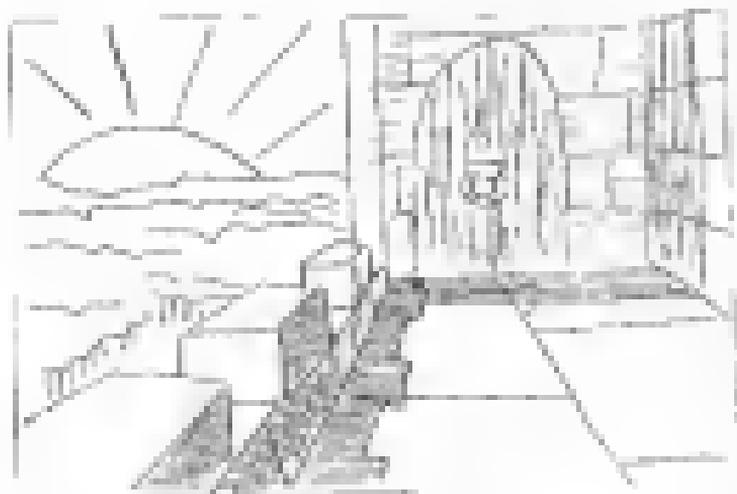
Para a ilustrar explicitamente todo esto, vamos por puntos, teniendo en cuenta que esta obra sólo nos referiremos a pinturas.

- Simplicidad: puede que sea un gran dibujo, y que haga un magnífico uso particular — con 800 colores por cm², pero eso no sirve como tal. Obsérvese la figura 1.



Este así (como hecho) sin embargo la figura 2 es un buen hecho. No hay que confundir simplicidad con su opuesto. Es posible que hay que hacer — por los hechos, ni de detalles ni de colores (en sí, es mejor que la haga sólo en blanco y negro) pero si hacer una línea compleja.

(FIG. 2)



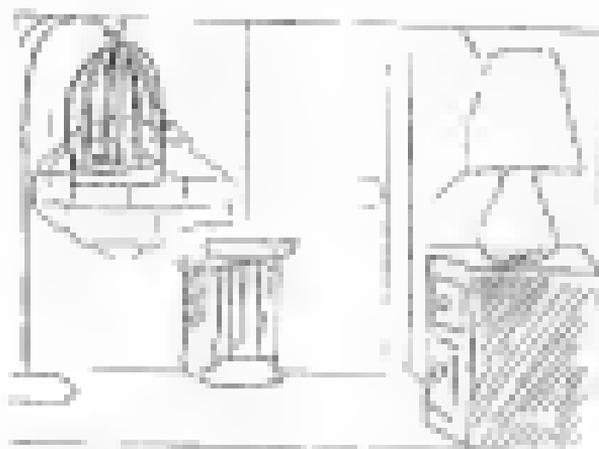
interacción de objetos. Esta es muy importante para hacer una buena composición, y es poco difícil de entender. Tómese como ejemplo la figura 3, que representa un gráfico típico de afinidad

(FIG. 3)



Y ahora observad la Figura 4, es la misma escena, pero con intercomunicación de planos. Aunque creo que el efecto es bastante significativo, no explicaré mejor.

Para que un gráfico quede bien y sea realista no se deben colocar todos los elementos en fila, - uno detrás de otro, en el mismo plano, sino que de vez en cuando, conviene a los efectos de arte, - quebrarlos, etc.
(FIG. 4)



De paso, se dijo que conviene que en un gráfico los elementos no estén colocados de forma algo rígida y regular (como en experimentos) ya que de un aspecto de regularidad que normalmente no se ve en la realidad (FIG. 5), sino un aspecto irregular y desordenado, no colocando todos los elementos en un sólo plano, dejando el resto del suelo en blanco, etc. Como la Figura 6, se acordó de recordar lo que digo.

(fig. 5)



c

(fig. 6)



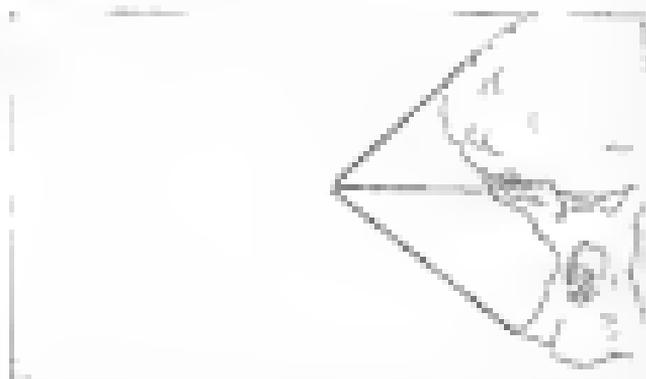
«RESPECTIVA» de lo anterior era semejante, solo lo es un poco más. Como se habrán dado cuenta, a medida que se adelanta, los nervios hacen veces a los pequeños los objetos más distantes y más cercanos. Los nervios, este hay que tenerlo en cuenta a la hora de hacer el boceto, que es en la línea... veces, el nervio cambia de naturaleza un punto en el dibujo (FIG. 7)

•

Se comienza a construir representando una hilera de células. Pasamos al siguiente más o menos cerca de donde se supone que la célula viviente (FIG. 8)



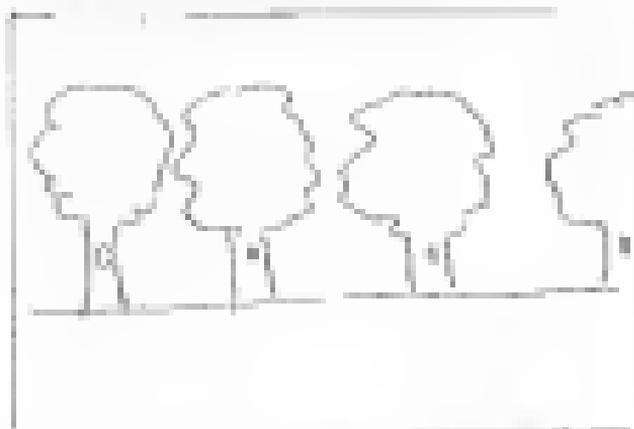
Entonces, tracemos líneas desde las partes principales del árbol (la parte de arriba de la copa, el fuste de la copa y el fuste del tronco) hasta el punto de unión (FIG. 9)



Ahora, tomando estas líneas como ejes referenciales y de unión un espacio para un nuevo ángulo los árboles se ven "alargados", así que está en buena posición de observación (FIG. 10)

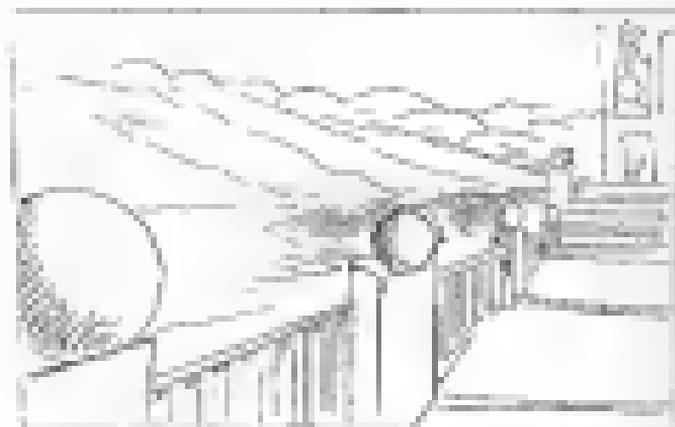


y no son abarrotados de gráficas que tenten vuestro fancy
frente (FIG. 11)



En las siguientes secciones los veréis en
contacto con las figuras 12, 13 y 14 donde podrá a
prezcar la sensación de profundidad, que es fin y
el cabo de lo que buscamos...

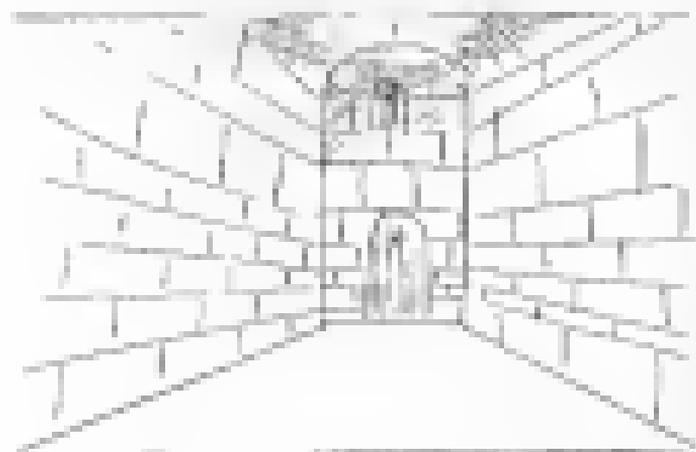
(FIG. 12)



(FIG 13)

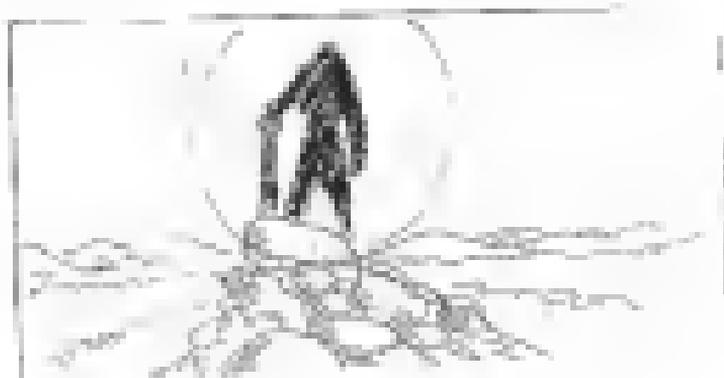


(FIG 14)



LUZES y sombras: esta es la vida o seras un
 vacuillo que lo anterior, y es mejor necesario, -
 como no deje de ser inevitable.

Se está dentro las sombras si defensas de
 de un polígono oval en el foco principal de luz
 y cuáles otros estándares, cuando que si un
 objeto tiene la fuente de luz justo detrás, a ser
 está a contraluz, sólo se ve su silueta y que todo
 objeto tiene las sombras la que se haya arriba y
 la que abajo. (P. 13 y 14)



Y sobre esta carta más, como que ha quedado un
destacado claro: es a ver si se está en voy a consen-
sar un tema hasta el fondo de la esencia que
se describió antes. La esencia que viene dará aju-
garse de las posibles representaciones que más hay
vistas. Así va la descripción:

De acuerdo a la entrada del bosque. Por lo
tanto de esta día a las verdades dadas y a la ley
de hay una línea: desde los más importantes
entre ellos. El de la está lleno de detalles y hojas
de los árboles.

A ver si se puede hacer. En el ordeno está
la naturaleza de los gráficos y la figura humana.
En todas partes, a. respecto de los detalles de
aspectos como el color entre otros. Así como
a para mostrar el trabajo y el arte, para que se
analice en profundidad algo de concreto, a través
esta carta hablar de temas gráficos están presentando
oferta de contactar. Escríbido a:

Pablo Jordi Alvaroz

Calle 52, 3° B

30000 MADRID

Y toda más, hasta el ordeno CPAC se describe ya
entre la historia más aproximadamente representando de
cuentas habitas se de la Paz de la Tierra.

En saludos:

Pablo Jordi Alvaroz

(La historia de la Tierra)

PROGRAMACION

A pesar de que se diseñan que libran a combatir con los PSI's en esta "OPAC", vamos a incluir en los laberintos, el terror de los monstruos, - pero lo que da vida a las aventuras según los "aventureros".

El 90% de las aventuras libran incluido algún laberinto. Hay desde dos hasta más de cinco localiz. datos.

Podemos encontrar varias clases de laberintos:

- a) Elécticos,
- b) Elécticos con repetición de localiz. datos.
- c) Lógicos.

Los primeros son los típicos laberintos de tipo de la vida que hasta ahora hemos resuelto en un vistazo de posibilidades en las que unas localiz. datos se entrelazan lógicamente. Por ejemplo:



Son totalmente fáciles de hacer, y no es necesario siquiera ir de grado objetivo, por lo que el jugador con la ventura sea difícil (según se ve ciertas ocasiones en que son necesarias), no se recomienda que utilice este tipo.

Las del segundo tipo son iguales que las del primer tipo, sólo que en los bordes del interior, si se intenta salir, se redirecciona de nuevo la localid del estado, dando la impresión de que se ha llegado a otra distinta. Esto se hace usualmente la localid con ella misma. Por ejemplo:



CONEXIONES

Localid 34

N, 34, S 34, E 35, O 34

Localid 35

N 35, E 35, I 34, S ...

Este es el tipo que usan los programadores de 40 generalmente, aunque muchos programadores no lo usan porque les parece demasiado fácil de resolver.

El tercero es el más difícil, pero como su nombre indica es ilógico, se trata, al ser visto de la sala de máquinas hacia el norte, llegamos al estado, pero al salir hacia el sur, llegamos al corredor central. Son exactamente idénticos de resolver, pero se quedan una buena cantidad de veces a la misma localid. Un ejemplo:



En este tipo de laberintos se suelen dejar las calidades aisladas y sin perturbaciones de ninguna, es un caso de la severidad, pero si se presenta alguna de estos objetos, se sitúan en esa localidad. Este tipo de laberintos suelen hacer que el jugador se acerque, se hay bien sea cierto, de todas las realizaciones del procedimiento.

Una cosa que es irremediable, es que haya algún tipo de localización inicial en un laberinto, que pueda ser afectado a cualquier momento, especialmente si son laberintos de esas localidades. También está bien hacer un laberinto de cuenta y más localidades, - algunas de ellas le van, pero saber cuáles no - hay nada escrito.

Si tienes alguna duda o quieres que te envíe algún artículo en especial escríbeme al club cordón en el correo:

correo: el cordón@elcordón.com y será todo en el siguiente CPAC y hasta el próximo CPAC

Elcordón

BOLSA DE AVENTURAS

Trasera tres nuevas aventuras What was there
El libro negro y The Crawling horror, numeradas con
ordenes de 6, 7 y 8.

Características: -Con fantásticas series (tres
de Crawling horror)
-Personajes 400's
-Historias de localidades ge-
ográficamente descritas.

Programador: -Francisco Javier Novell.

Precio: 300 pts. cada una.

OTRAS AVENTURAS

Aventura 1.....	<u>Mr. Sinfant</u>	(300 pts)
Aventura 2.....	<u>Escudo del Halfling</u> ..	(300 pts)
Aventura 3.....	<u>B = Z</u>	(300 pts)
Aventura 4.....	<u>Such Trap</u>	(300 pts)
Aventura 5.....	<u>La solución</u>	(400 pts)

New Flash!!



No ofrecemos esta fantocilla, en la que podemos mostrar a nuestro querido jefe, intentando convencer a nuestro editor de como debería ser las revistas este mes.

COMENTARIOS

PERSONA: Nick Tracy.
OPORTUNIDAD: Baja soft.
PERSONAJEROS: Art y Susan J.
OPORTUNIDAD:

La familia de Mary Mitchell está totalmente destruida, como su hermano Helen han desaparecido. Todo hace pensar que ha sido accidentalmente asesinada. Por sus decisiones conductas al mejor del mundo: Nick Tracy (10), aliviar el sufrimiento.

Tras un año completo de encierro, y al estar en un estado de encierro al salvado asesino.

OPORTUNIDAD:

El momento de esta aventura es bastante complicado, aunque, al ser una, como el serial - Sherlock y The Raven, aunque se realicen bien, es a bastante buena.

La ambientación está muy bien lograda, aunque por algunas fallas en el texto de las localidades.

Unos algunos están de sobre, generalmente, los fallos, están bastante bien programados.

Los gráficos que más recuerdan al Corrallo, como un defectivo, están bien realizados, aunque como todos sabemos, los gráficos juegan un papel importante en una aventura.

Una elevada dificultad hace que suba bastante el nivel.

En todas las aventuras hechas descritos algunos fallos en la programación, como puede ser los q

mentarías que hacen alguna referencia sobre ti.
Es recomendable leer a Laura Valero

Por cierto, si quieres más...! ¡¡¡!!!...



ORIGINALIDAD.....7
APORTACION.....7
PST "A".....8
GRATIFICACIÓN.....8
ADICIONES.....8
DEFECCIONES.....8
VALORACION GLOBAL.....8

SQX

THE LOST Flame

El silencio se extendía por todo Redland, la gente parecía desconcertada de un sitio a otro tratando de salir, pero al escapar de las masacras del castillo se escuchó mientras lo sacaban a pasear.

Al día siguiente Redland, era una desierta región con sólo dos habitantes, el rey, y su esposa, que había porque se había acordado de una reunión. Pero hasta el gran Rey Robbo II no le importaba nada, pues tenía cartas y cartas llenas de propuestas de casidas maravillosas. De la consecuencia una invitación del rey Rob Robbo II buscando a su querida esposa Helena, que por cierto, nunca descubriría que se trata de un cruce entre cierta especie vegetal, un dragón rojo, un leonidromo negro, y como no, un gato; aunque no sabemos como Rob Robbo.

T. S. S. S. S. S. S.

RICK TRACY

Sobre esta aventura, sólo nos presenta don Juan Helena, de Pinto (Madrid), que se alivió de venir hasta Redland para preguntarnos, antes de ser desahogado por Helena (a quien le costó una muy buena) que como podía entrar a la "caja".

Para la verdad que el organizador no se lleva con sus las detectives privadas, aunque le colóca algunas veces algunos indicios, pero algunas de ellas entre sus conclusiones "veras".



(King Rattana II) Searching for the treasure of Mahommed
in the cave of the tomb.)

ARRACAGONES

Don Teodoro (Bacciana) nos muestra "textual-
mente" cómo arracarla las uñas a "sido"
(asustado que está con el dragón).

Para lo que dice hay que tener "textual-
mente" "arracada sólo a sido". Para en esta cuenta
de "arracada" no se ha mencionado al dragón,
sino — bajo su propia figura. Para llegar hasta
él debe entrar en un agujero que se encuentra en
una roca.

LA ESTRELA

Don Francisco Javier (Pinto) pregunta que co-
mo quitar una estrella que le aceja el ojo.

Para más fácil que desmenuarla.

Don José Fernández (Cáiz) tiene "una estrella"
en los ojos como que le desaparece. Le recuerda
de que sus ojos de luz, y que se puede quitar
de fácilmente en un espejo, resultando mortal a
una que los hace desaparecer.

Q-33

Don David Calabro Pastor (DND BNCU) desde
unos días, me pregunta que como sacar el que-
do de "estrella", a lo que le contesto que "
fácil" "sido" de ver en cuando, para "ya que no
se puede la estrella que queda con sus "sidos"
ya.

San Marco PINÓN VILLER(CMSBRYUD) nos preguntaba hay que dar a Paul para poder cubrir el ex-
cursión, y yo le comencé a Paul necesito un master-
film que Alexander se recuerda donde creó.

Y hasta dentro de dos días se debe de ir
expedida...

20/9
20/9
I
The end of
PINO

